NEMISIS EXPERIMENTAL & OPERATIONAL RESEARCH

In the later stages of the Andromedan War, Earth's military forces, having driven the invaders out of most of their galaxy, were faced by a well defended group of systems still occupied by Andromedan forces. This last stand by Andromeda, The Orion Stronghold, had proved unassailable and a situation of stalemate had evolved. Earth's military were faced with a constant threat of re-invasion from a stronghold they could not defeat.

The only way to eradicate the danger was to cut off the line of supply from Andromeda to the Orion Stronghold. Many years ago the Andromedans had constructed a huge hyperspace link to Orion, through which they could move the vast quantities of ordnance and supplies required to support Orion.

Thus was spawned the project to create a weapon to destroy the hyperspace link, codenamed **NEMISIS.**

Soon after the project's completion, a conference was held on Earth between the N.E.X.O.R. staff and the military planners, to decide how and when Nemisis should be deployed.

Meanwhile the Andromedans launched a massive surprise attack on the N.E.X.O.R. planet, managing to wipe out the N.E.X.O.R. defences.

Inside the N.E.X.O.R. complex was one survivor, the head of N.E.X.O.R. security, who had not left for the conference. With a platoon of Andromedan robots already invading the complex, it was obvious what he must do. The Nemisis device itself was constructed from five modules, and only two of each had been built; enough for the planned Nemisis strike to take place. Those ten modules must not be taken by the Andromedan

troops, nor must the blueprints, held on magnetic tape, fall into their hands.

The only way out of the N.E.X.O.R. complex that would not be covered by Andromedans would be via the Matter Transfer Beam, but its control panel was shattered by the vibrations of the attack.

There is also a self-destruct system for the N.E.X.O.R. complex which, should it not be possible to recover the Nemisis modules, will destroy the complex and its contents. The magnetic tape of the blueprints MUST be recovered. Its hardened case could survive the blast of the self-destruct system, leaving it to fall into enemy hands.

OBJECTIVES

The object of the game is to prevent Nemisis and its blueprints falling into the hands of the enemy. You must get the M.T.B. working, searching the complex for a spare control panel for the M.T.B., find the blueprints and beam them to safety.

There now remains the problem of recovering the ten Nemisis modules, and beaming them away. At least one of each module is required to recover a complete Nemisis device, enabling the planned attack to be launched. This is the second objective. Any modules that fall into the hands of the enemy can be destroyed by the self-destruct system. There is a time limit here, as an Andromedan shuttle will soon be arriving to transport any captured modules away for examination.

LOADING

Spectrum: Type LOAD"" RETURN.
Amstrad Tape: Type RUN"" RETURN
Amstrad Disc: Type |CPM RETURN

N.E.X.O.R.

In den späteren Stadien des Andromeda-Krieges standen die Erd-Streitkräfte einer gut verteidigten Gruppe von (von Andromeda-Streitkräften besetzten) Systemen gegenüber, obwohl sie die Angreifer aus den meisten Gebieten ihrer Galaxie vertrieben hatten. Der Orion Stronghold erwies sich als unangreifbar und es bestand eine ausweglose Situation.

Die Erd-Streitkräfte waren dauernd von einer erneuten Invasion bedroht.

Die Gefahr konnte nur durch eine Unterbrechung der Versorgungslinie von Andromeda zu Orion Stronghold ausgelöscht werden. Vor vielen Jahren hatten die Andromeda-Bewohner eine riesige Hyperraum-Verbindung geschaffen, über welche grosse Mengen an Anweisungen und Vorräten zur Unterstützung Orions transportiert werden konnten.

Ein Projekt wurde begonnen zur Kreation einer Waffe— **NEMISIS**, die diese Verbindung zerstören sollte. Bald nach Vollendung des Projekts wurde auf der Erde eine Konferenz abgehalten, von N.E.X.O.R.-Arbeitern und Militärplanern, um zu entscheiden, wann und wie Nemisis entwickelt werden sollte. In der Zwischenzeit landeten die Andromeda-Bewohner eine Überraschungsattacke auf den N.E.X.O.R. Planeten, und löschte die N.E.X.O.R.-Verteidigung aus.

Der Chef der N.E.X.O.R.-Sicherheit, der nicht an der Konferenz teilnahm, war der einzige Überlebende. Da eine Gruppe von Andromeda-Robotern bereits in den Komplex einfiel, musste er handeln. Die Nemisis-Vorrichtung bestand aus 5 Bestandteilen, und nur je 2 waren fertiggestellt; diese 10 Teile mussten vor den Andromeda-Truppen beschützt werden. Dies war nur mithilfe des Matter Transfer Richtstrahls möglich, doch die Erschütterungen des Angriffs hatten die Kontrollanlage zerstört.

Ein Selbstzerstörungssystem existiert für den Fall, dass die Nemisis-Bestandteile nicht erhalten werden können. Das Tonband der Pläne **muss** erhalten werden. Seine Stahlhülle könnte die Explosion des Selbstzerstörungssystems überstehen und es somit in die Hände des Feindes fallen lassen.

ZIELE

Das Ziel des Spieles ist, Nemisis und seine Tonbänder nicht in die Hände des Feindes fallen zu lassen. Sie müssen den Matter Transfer Richtstral in Gang setzen, eine Ersatz-Kontrollanlage und Pläne finden und sie in Sicherheit beamen.

Die 10 Nemisis-Bestandteile müssen nun in Sicherheit gebracht und ausgestrahlt werden. Wenigstens eines jeder Teile muss in Sicherheit gebracht werden um die komplette Nemisisvorrichtung zu erhalten und den geplanten Angriff zu starten. Teile, die in die Hände des Feindes fallen, können vom Selbstzerstörungs systems zerstört werden. Die Zeit ist begrenzt, da ein Andromeda-Schiff bald ankommen wird um erbeutete Teile zur Untersuchung abzutransportieren.

LADEN

Spectrum:
Tippe LOAD"" RETURN

Amstrad Cassette:
Tippe RUN"" RETURN

Amstrad Diskette:
Tippe |CPM RETURN

N.E.X.O.R.

Vers la fin de la guerre contre les guerriers d'Andromeda, les armées terriennes, ayant chassé de leur galaxie la plupart des envahisseurs, se trouvent en face du dernier bastion ennemi, la forteresse invincible d'Orion. La Terre reste toujours menacée et les deux camps sont à égalité. Le seul moyen d'éliminer cette menace est d'utiliser l'arme secrète: **NEMISIS.** Nemisis détruira la route interspatiale qui sert au ravitaillement d'Orion.

Hélas! alors que N.E.X.O.R. viens d'être achevée ses constructeurs et l'état-major des armées terriennes sont massacrés par une attaque surprise des guerriers d'Andromeda. Le système de sécurité détruit, l'ennemi penètrent dans la base. Il reste pourtant un recapé: le chef de la sécurité. Seul contre tous, il devait réunir les composants et les plans de Nemisis avant que l'ennemi ne les trouvent; puis s'échapper. Le seul moyen est de s'en servir du Matter Transfer Beam, un faisceau ionique qui seul lui permettra de rejoindre un des vaisseaux terriens dans l'espace. Mais le tableau-désintegration est endommagé.

OBJECTIVE

Vous allex jouer le rôle du chef de la sécurité. Votre but: trouver les plans de Nemisis et faire marcher le M.T.B. puis faire transporter les plans en lieu sûr. Vous pouvez trouver aussi les dix composants de Nemisis, mais vite... l'ennemi les cherche aussi.

LOADING:

Spectrum:
Tapez LOAD""
RETURN

Amstrad Cassette:
Tapez RUN""
RETURN

Amstrad Diskette:
Tapez |CPM RETURN

Game concept by:- Dave, Psi and the Board Room Table.
Game written by:- Graham Stafford.
Graphic Design:- David Fish.